VOUS VOULEZ ACCÉDER FACILEMENT AUX MEILLEURS MOMENTS DU JEU ?

APPELEZ LE
08 92 68 41 70*

OU CONNECTEZ-VOUS SUR
WWW.CODEMASTERS.FR/BONUSCODES

APPELEZ DÈS MAINTENANT ET ACCÉDEZ IMMÉDIATEMENT À :

- LA SÉLECTION DE VÉHICULES 1
- LA SÉLECTION DE VÉHICULES 2
- LA SÉLECTION DE VÉHICULES 3
- TOUTES LES PEINTURES
- TOUS LES CIRCUITS
- TOUTES LES ÉPREUVES SIMPLES
- TOUTES LES ÉPREUVES DE CHAMPIONNAT

OU BIEN TERMINEZ LE MODE CARRIÈRE !

Toutes les fonctionnalités du jeu qui sont débloquées grâce aux codes bonus peuvent aussi être obtenues en jouant.
Remarque : les codes bonus ne peuvent pas être utilisés pendant les parties en ligne.
*Coût d'un appel €0.34/min, variable depuis un téléphone portable. Durée d'un appel : environ 3 minutes.
Les personnes utilisant ce service doivent avoir plus de 16 ans et l'autorisation du détenteur du moyen de paiement.
Tarifs valables au moment de l'impression. Service fourni par Premier Communications PO Box 177 Chesham HP5 1FL.

POUR UTILISER LES CODES, VEUILLEZ SUIVRE CES INSTRUCTIONS :

1. Depuis le menu principal, allez dans Options > Codes bonus et saisissez votre code d'accès.
2. Appelez le service d'aide ou connectez-vous et suivez les liens vers la zone Colin McRae: DIRT.**
3. Lorsqu'on vous le demande, entrez le code d'accès ainsi que vos informations personnelles.
4. Notez par écrit les codes qui vous sont donnés ou bien consultez le courriel Code bonus que vous recevez. Lorsque vous êtes en ligne avec notre service d'aide, vous pouvez obtenir autant de codes bonus que vous le souhaitez, ils seront tous contenus dans le courriel.
5. Pour débloquer de nouvelles fonctions, allez dans Options > Codes bonus > Saisie du code et entrez le ou les code(s) dans les cases à l'écran.

**Remarque : les codes bonus obtenus par téléphone sont payés via le coût de l'appel et nécessitent l'utilisation d'un téléphone à touches. Pour obtenir des codes bonus en ligne, vous devrez vous acquitter de frais réduits à régler par carte bancaire.

IMPORTANT : les codes bonus fournis sont uniquement réservés à votre profil et/ou à votre console.

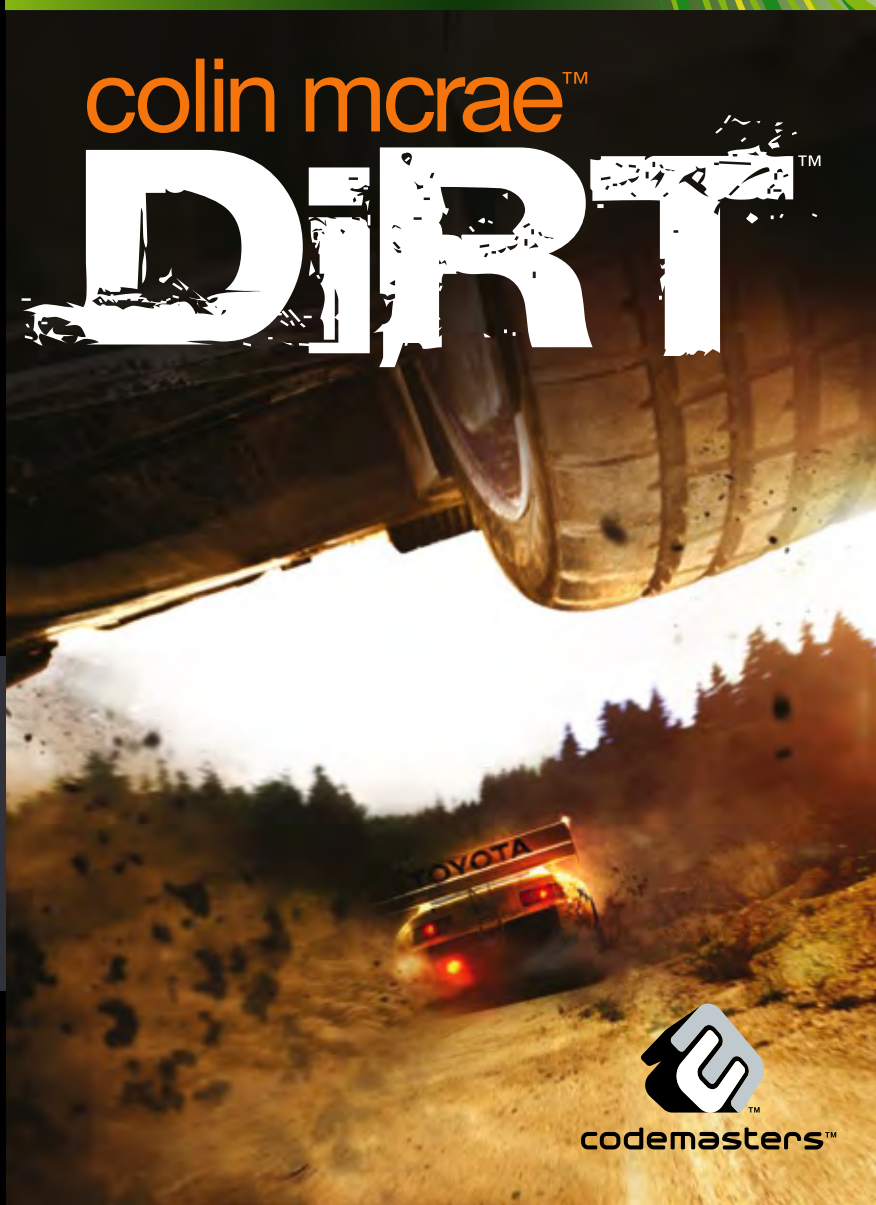
© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. The Codemasters logo and "DiRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live et les logos Xbox, Xbox 360 et Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

PRL07X3FR05
5024866332995

XBOX 360

XBOX LIVE

colin mcrae™ DiRT™



codemasters™

AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

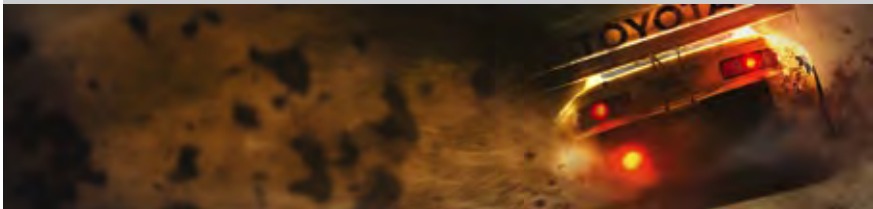
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

INTRODUCTION AU JEU	1
CONFIGURATIONS DE LA MANETTE	1
NAVIGATION DANS LES MENUS	3
CRÉER VOTRE PROFIL DE PILOTE	4
L'ÉCRAN DE JEU	5
VUES DE PILOTAGE	7
DISCIPLINES	9
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	11
CARRIÈRE	13
CHAMPIONNAT DES RALLYES	14
RALLYE MONDIAL	15
VIDÉOS	15
CONSEILS DU COPILOTE	16
TECHNIQUES DE PILOTAGE	17
DÉGÂTS	19
CONFIGURATION DU VÉHICULE	19
OPTIONS	21
CONNEXION AU XBOX LIVE	22
REMERCIEMENTS PARTICULIERS	24
REMERCIEMENTS	24
CRÉDITS	24
CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATION ET GARANTIE	27
ASSISTANCE TECHNIQUE	28



INTRODUCTION AU JEU

BIENVENUE DANS COLIN MCRAE™ DIRT™, LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE LA CÉLÈBRE SÉRIE DES COLIN MCRAE RALLY. AVEC SIX DISCIPLINES DIFFÉRENTES, VOUS Y RETROUVEREZ BIEN SÛR LE RALLYE TRADITIONNEL MAIS ÉGALEMENT DES DISCIPLINES TOUT-TERRAIN DES PLUS EXTRÊMES AUX 4 COINS DU GLOBE.

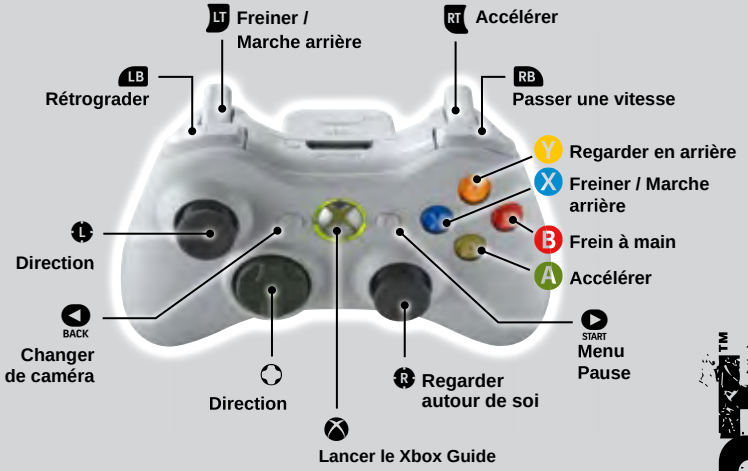
CONFIGURATIONS DE LA MANETTE

SI AUCUNE DE CES 4 CONFIGURATIONS NE CONVIENT À VOTRE STYLE DE PILOTAGE, VOUS POUVEZ SIMPLEMENT VOUS RENDRE DANS LA SECTION COMMANDES DU MENU OPTIONS DEPUIS LE MENU PRINCIPAL DE COLIN MCRAE DIRT AFIN DE PERSONNALISER LA CONFIGURATION DE VOTRE MANETTE.

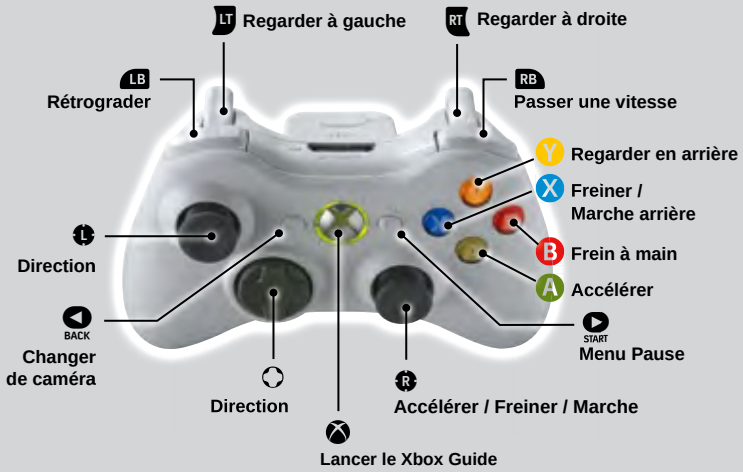
CONFIGURATION 1

CONFIGURATION 2

CONFIGURATION 3



CONFIGURATION 4



NAVIGATION DANS LES MENUS

UTILISEZ LE BOUTON MULTIDIRECTIONNEL OU LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE POUR NAVIGUER DANS LES MENUS, APPUYEZ SUR A POUR CONFIRMER/SÉLECTIONNER OU SUR B POUR ANNULER/REVENIR EN ARRIÈRE. SUR LA PLUPART DES ÉCRANS, DES OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES SONT DISPONIBLES GRÂCE AUX BOUTONS X OU Y, REGARDEZ SIMPLEMENT LA BARRE DE BOUTONS EN BAS DE L'ÉCRAN POUR DÉCOUVRIR LES OPTIONS DISPONIBLES. UTILISEZ LE STICK ANALOGIQUE DROIT POUR MANIPULER LES PANNEAUX DES MENUS.

Aide

Sur certains écrans, vous trouverez des rubriques d'aide accessibles grâce au bouton Y.

Appuyez sur ce bouton pour écouter des informations ou des conseils supplémentaires à propos du contenu affiché à l'écran. Par exemple, sur l'écran de Configuration du véhicule, Travis vous conseille sur l'optimisation de chaque réglage.

CONFIGURATION DU VOLANT 1

CRÉER VOTRE PROFIL DE PILOTE

LA PREMIÈRE CHOSE QUE VOUS DEVEZ FAIRE DEPUIS L'ÉCRAN « APPUYEZ SUR START » EST DE CRÉER UN PROFIL DE PILOTE. VOUS N'AVEZ QU'À SUIVRE LES INSTRUCTIONS À L'ÉCRAN POUR ENTRER VOTRE NOM DE PILOTE ET CHOISIR VOTRE NATIONALITÉ.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Si vous avez un disque dur ou une carte mémoire pour votre Xbox 360, sélectionnez « Sauvegarde automatique activée » pour activer la sauvegarde automatique de vos parties, enregistrer tous vos meilleurs temps ainsi que d'autres statistiques importantes.

Remarque :

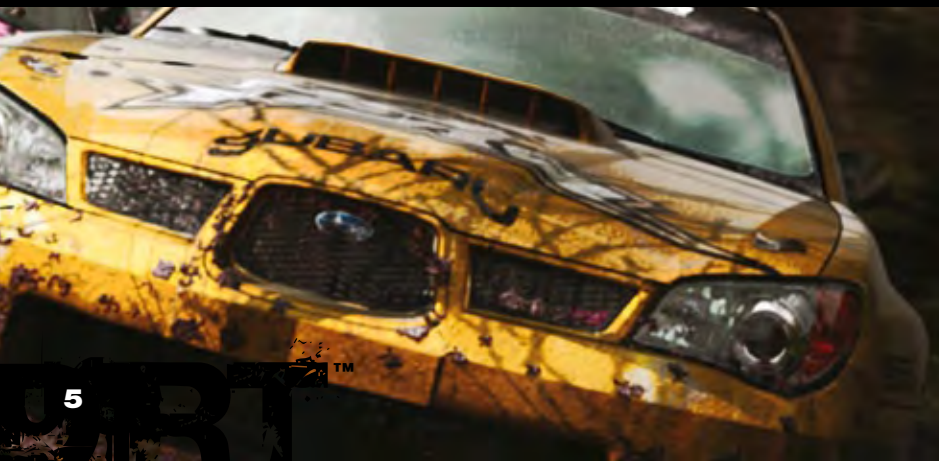
Si vous désactivez la sauvegarde automatique, vous pourrez l'activer à nouveau ultérieurement depuis le menu Options.

L'ÉCRAN DE JEU

L'AFFICHAGE À L'ÉCRAN COMPORTE UN GRAND NOMBRE D'INFORMATIONS UTILES QUI VOUS AIDENT À SUIVRE VOTRE PROGRESSION DANS LA COURSE. ATTENTION TOUTEFOIS AUX LÉGÈRES DIFFÉRENCES ENTRE LES MODES DE JEU.

COURSES D'UN POINT À UN AUTRE

COURSES SUR CIRCUIT



1 - Tachymètre
2 - Vitesse actuelle
3 - Rapport actuel
4 - Jauge de turbo
5 - Odomètre
6 - Diode de changement de vitesse
7 - Diode de surrégime
8 - Barre de progression
9 - Indicateur de progression
10 - Temps de course
11 - Record du monde
12 - Flèches copilote
13 - Message d'avertissement
14 - Icônes de dégâts
15 - Carte du circuit
16 - Tour actuel
17 - Position dans la course
18 - Temps intermédiaires
19 - Flèches de proximité

VUES DE PILOTAGE

UNE FOIS EN JEU, VOUS POUVEZ CHOISIR PARMI 6 VUES DE CAMÉRA DIFFÉRENTES. LORSQUE VOUS CONNAISSEZ VOS CAMÉRAS FAVORITES, VOUS POUVEZ EN DÉSACTIVER JUSQU'À CINQ DANS LE MENU PAUSE AFIN DE RÉDUIRE LE CYCLE DE CHANGEMENT DES CAMÉRAS.

Caméra extérieure proche

Caméra extérieure éloignée

Caméra pare-chocs

Caméra capot

Caméra tableau de bord

Caméra casque

VUE ARRIÈRE

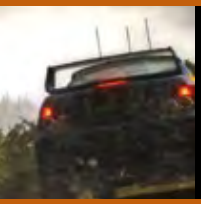
Chacune des caméras du jeu dispose d'une fonction « Regarder en arrière », accessible par défaut via le bouton Y. Appuyez sur ce bouton pour voir ce qui se passe derrière vous depuis l'avant de votre véhicule.

En mode caméra casque, vous activez l'action « Regarder dans le rétroviseur » en appuyant sur le bouton Y. Vous obtenez ainsi une vue rapprochée du rétroviseur.

Remarque :
Tous les véhicules ne disposent pas de rétroviseur, dans ces cas-là, la fonction « Regarder en arrière » est utilisée.

DISCIPLINES

DANS COLIN MCRAE DIRT, VOUS ALLEZ POUVOIR PARTICIPER À SIX ÉPREUVES DE COURSE DIFFÉRENTES.

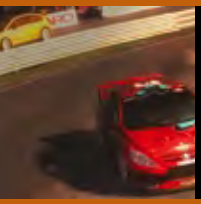


RALLYE

Sport de prédilection de champions comme Colin McRae et Travis Pastrana, le rallye est le sport des rois sur la scène du tout-terrain. Courez d'un point à un autre sur des étapes de haut niveau dans six pays différents : Allemagne, Espagne, Italie, Japon, Australie et Royaume-Uni.

RALLYE RAID

Pilotez des véhicules de rallye raid de classe internationale et affrontez d'autres concurrents sur de longues pistes tout-terrain aux États-Unis. Cette discipline est basée dans la vallée d'Otay, en Californie, qui est le lieu phare de la course tout-terrain en Amérique du nord.



SUPER SPÉCIALES

Cette discipline est dérivée des spéciales que l'on trouve dans les épreuves de rallye. Affrontez directement votre adversaire sur un circuit à deux voies. Au cours des épreuves avec élimination, vous devez passer les quarts et les demi-finales avant d'arriver à la finale.

CORR

Le Championship Off-Road Racing est le plus formidable championnat de course sur circuit court aux États-Unis. Il comprend les Super Buggies, les Buggies Classe 1 et les pick-ups Pro-4. Courez à Crandon, Bark River et Chula Vista, les circuits officiels de cette discipline.

RALLYE CROSS

Le rallye cross est un sport européen dans lequel les circuits combinent à la fois des passages sur asphalte et des passages sur terre. La concurrence y est acharnée et les courses pleines d'action, sur les meilleurs circuits anglais et français.

COURSE DE CÔTE

La plus extrême des disciplines vous envoie sur les hauteurs, jusqu'au sommet de la montagne, au volant de monstres de plus de 850 chevaux. Entraînez-vous à Windy Point avant de tenter la grande aventure des montagnes américaines, Pikes Peak International.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

LE JEU VOUS PROPOSE DE FAIRE VOS PREUVES SUR CINQ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ. COMMENCEZ PAR LES PLUS BAS POUR PRENDRE CONFIANCE PUIS PASSEZ AU CRAN SUPÉRIEUR POUR TROUVER DES ADVERSAIRES À LA HAUTEUR.

DÉBUTANT

Le niveau débutant est destiné aux pilotes novices qui n'ont presque pas d'expérience du rallye. Les adversaires manquent eux aussi d'expérience afin que vous puissiez les battre avec peu ou pas d'entraînement.

DÉGÂTS MÉCANIQUES : très bas
DÉGÂTS EXTRÊMES : non
NIVEAU ADVERSAIRES : très facile

CLUB

Le niveau club s'adresse aux pilotes qui ont une expérience limitée du rallye. Les adversaires sont un peu plus doués mais ils sont loin d'être imbattables.

DÉGÂTS MÉCANIQUES : bas
DÉGÂTS EXTRÊMES : non
NIVEAU ADVERSAIRES : facile

AMATEUR

Le niveau amateur est dédié aux pilotes qui ont une expérience moyenne du rallye. Les adversaires sont relativement solides pour les pilotes qui ne sont pas encore au top niveau.

DÉGÂTS MÉCANIQUES : bas
DÉGÂTS EXTRÊMES : non
NIVEAU ADVERSAIRES : facile

PRO-AM

Le niveau pro-am accueille les pilotes de rallye qui ont déjà une certaine expérience. Les adversaires offrent un défi relevé et nécessitent du talent pour être battus.

DÉGÂTS MÉCANIQUES : élevé
DÉGÂTS EXTRÊMES : oui
NIVEAU ADVERSAIRES : difficile

PRO

Le niveau professionnel s'adresse aux pilotes de rallye très expérimentés. Les adversaires y sont de classe mondiale et vous aurez beaucoup de mal à les battre.

DÉGÂTS MÉCANIQUES : : très élevé
DÉGÂTS EXTRÊMES : oui
NIVEAU ADVERSAIRES : très difficile

Remarque :
Plus le niveau de difficulté choisi en mode Carrière est élevé, plus vous gagnez d'argent.

CARRIÈRE

LE MODE CARRIÈRE EST LE MEILLEUR ENDROIT POUR METTRE VOTRE TALENT À L'ÉPREUVE DANS TOUTE LA GAMME DE SPORTS MOTORISÉS QUE PROPOSE COLIN MCRAE™ DIRT™. COMMENCEZ AVEC DES VÉHICULES STANDARDS POUR VOUS METTRE DANS LE BAIN PUIS BÂTISSEZ VOTRE STATUT DE CHAMPION MONDIAL DU TOUT-TERRAIN, POUR ÊTRE PRÊT À PARTICIPER À L'ÉPREUVE DU « CHAMPION DES CHAMPIONS ».

POINTS

Finissez dans le top six sur n'importe quelle épreuve et vous gagnerez des points. Votre nombre de points détermine à quelles nouvelles épreuves vous allez pouvoir participer au fur et à mesure de votre progression sur chaque niveau de la pyramide des carrières.

1er = 10pts	3ème = 6pts	5ème = 4pts
2ème = 8pts	4ème = 5pts	6ème = 2pts

ARGENT

Terminez sur le podium dans n'importe quelle épreuve et vous gagnerez de l'argent. La somme gagnée est déterminée par l'épreuve à laquelle vous participez et par le niveau de difficulté auquel vous jouez.

ACHETER DES VÉHICULES

Utilisez votre argent pour acheter de nouveaux véhicules et pouvoir ainsi participer à de nouvelles épreuves.

ACHETER DES PEINTURES

Une fois que vous avez des véhicules en votre possession, achetez de nouvelles peintures pour qu'ils sortent du lot.

CHAMPIONNAT DES RALLYES

LE CHAMPIONNAT DES RALLYES EST LE MODE RALLYE CLASSIQUE DE COLIN MCRAE. INSCRIVEZ-VOUS EN EUROPÉEN, INTERNATIONAL, OU DANS LE GRAND CHAMPIONNAT ET COUREZ SUR LES DIFFÉRENTS TYPES DE VOITURE : 2 OU 4 ROUES MOTRICES, TRACTION OU PROPULSION ET VOITURES CLASSIQUES. LES ÉPREUVES SE DÉROULENT DANS SIX PAYS DIFFÉRENTS, AVEC À LA CLÉ LE STATUT DE CHAMPION TOUTES CATÉGORIES.

CHAMPIONNAT EUROPÉEN

Le championnat européen comprend des épreuves qui se déroulent au Royaume-Uni, en Italie et en Allemagne.

CHAMPIONNAT INTERNATIONAL

Le championnat international comprend des épreuves qui se déroulent au Japon, en Australie et en Espagne

GRAND CHAMPIONNAT

Le grand championnat comprend des épreuves qui proviennent à la fois du championnat européen et du championnat international.

RALLYE MONDIAL

LE RALLYE MONDIAL EST L'ENDROIT OÙ VOUS POUVEZ VOUS AMUSER AVEC TOUTES LES VOITURES ET TOUS LES CIRCUITS QUE VOUS AVEZ DÉBLOQUÉS EN MODE CARRIÈRE.

COURSE SIMPLE

Dans ce mode, vous pouvez affronter des adversaires gérés par l'IA sur un seul circuit.

ÉPREUVE SIMPLE

Dans ce mode, vous pouvez participer à toute une épreuve du mode Carrière.

CONTRE-LA-MONTRE

Dans ce mode, vous pouvez vous entraîner sur n'importe quel circuit pour établir des records de temps.

VIDÉOS

Après chaque course, vous pouvez regarder toute la vidéo de votre performance. Et vous avez un contrôle total sur son visionnage : avance rapide, retour rapide et même ralenti ! Vous pouvez aussi passer des caméras de rediffusion de type TV aux caméras que vous utilisez pendant la course.

Remarque : un disque dur doit être connecté à votre Xbox 360 pour que vous puissiez profiter des vidéos.

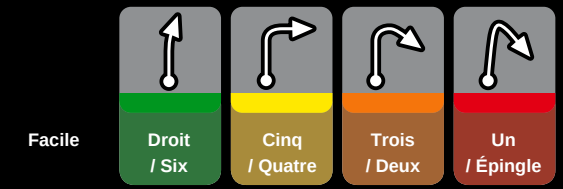
CONSEILS DU COPILOTE

DANS LES MODES RALLYE ET RALLYE RAID, VOTRE COPILOTE VOUS GUIDE SUR CHAQUE PISTE. EN VOUS PRÉVENANT À L'AVANCE DES VIRAGES, CARREFOURS ET AUTRES BOSSES À VENIR, IL VOUS AIDE À COURIR À LA VITESSE LA PLUS ÉLEVÉE POSSIBLE.

LES INDICATIONS SUR LES VIRAGES SONT NUMÉRIQUES : PLUS LE CHIFFRE EST BAS, PLUS LE VIRAGE EST SERRÉ. DANS BEAUCOUP DE CAS, CE CHIFFRE CORRESPOND AU RAPPORT DE VITESSE IDÉAL POUR NÉGOCIER LE VIRAGE. POUR CE QUI EST DES VIRAGES INDIQUÉS À 6, CELA SIGNIFIE TOUT SIMPLEMENT QU'ILS PEUVENT ÊTRE PRIS À PLEINE VITESSE, MAIS PAS FORCÉMENT EN 6ÈME.

LES SYMBOLES DE VIRAGES QUI APPARAISSENT À L'ÉCRAN ONT ÉGALEMENT UN CODE COULEUR QUI DONNE UN INDICE VISUEL IMMÉDIAT SUR CE QUI VOUS ATTEND.

Remarque : par défaut, la carte de l'étape est affichée pendant la course. Les flèches copilote peuvent être sélectionnées comme alternative dans la section affichage du menu Pause.



TECHNIQUES DE PILOTAGE

TRAJECTOIRE PARFAITE

La trajectoire parfaite est le tracé le plus rapide possible sur une piste. En la suivant, vous pouvez mieux vous placer pour entrer et sortir des virages en allant aussi vite que possible, et ainsi maintenir une vitesse moyenne élevée.

SOUS-VIRAGE

Le sous-virage correspond aux situations où votre véhicule ne tourne pas assez dans un virage. C'est un phénomène fréquent sur les tractions mais il se produit également quand votre vitesse d'arrivée dans le virage est supérieure à ce que vos pneus ou la route vous autorisent.

SURVIRAGE

Le survirage est à l'opposé du sous-virage et signifie donc que votre véhicule tourne trop dans le virage, ce qui fait que votre train arrière dérape. C'est un phénomène fréquent avec les propulsions mais il se produit également quand vos roues arrière n'ont pas une force de traction suffisante sur la route par rapport à votre vitesse.

DÉRIVE CONTRÔLÉE

La dérive contrôlée consiste à forcer le train arrière du véhicule à glisser en accélérant dans un virage sur surface lisse. Cela permet un transfert de masse et le mouvement obtenu aide à inscrire le véhicule dans la courbe via un arc plus réduit, d'où un gain de temps et un bon maintien de la vitesse. Utilisez la dérive contrôlée pour négocier les virages serrés.

DÉRAPAGE CONTRÔLÉ

Le dérapage contrôlé est identique à la dérive contrôlée, si ce n'est que l'on force tout le véhicule à partir en dérapage, et pas seulement le train arrière. C'est le meilleur moyen de prendre un virage ouvert tout en maintenant sa vitesse. Utilisez le dérapage contrôlé sur des routes larges et dans les virages 5 ou 6.

SCANDINAVIAN FLICK [OU EFFET PENDULE]

La technique la plus répandue chez les pilotes de rallye est le Scandinavian Flick, ou effet pendule. Cette technique consiste à tourner vers l'extérieur du virage avant de se rabattre rapidement à l'intérieur. Le véhicule est ainsi déséquilibré et son train arrière effectue un mouvement pendulaire tout en maintenant une vitesse stable tout au long du virage. Utilisez le Scandinavian Flick sur des routes étroites et dans les virages 3 ou 4.

VIRAGE AU FREIN À MAIN

Pour les épingles à cheveux, il est vital de bien maîtriser le virage au frein à main. Cette technique consiste à utiliser le frein à main pour bloquer les roues arrière et forcer le train arrière à chasser afin de tourner dans un arc très réduit. Utilisez le frein à main sur les routes étroites et dans les virages 1 ou 2.

DÉGÂTS

SUR VOTRE VÉHICULE, NEUF ÉLÉMENTS DIFFÉRENTS PEUVENT ÊTRE ENDOMMAGÉS. CHACUN DE CES ÉLÉMENTS INFLUENCE LE COMPORTEMENT DE CELUI-CI. À VOTRE PASSAGE AU PARC D'ASSISTANCE APRÈS LA COURSE, VOUS DISPOSEZ D'UN CERTAIN TEMPS POUR RÉPARER LES ÉLÉMENTS ENDOMMAGÉS SUR VOTRE VÉHICULE.

Pendant une course, vous pouvez constater les dégâts subits par chacun de ces éléments en appuyant sur Start pour accéder au menu Pause.

Si vous endommagez gravement une partie de votre véhicule, l'icône correspondante apparaîtra à droite de votre écran pendant la course. Cette icône changera de couleur au fur et à mesure que votre véhicule sera endommagé, passant progressivement du jaune au rouge et indiquant les zones de votre véhicule qui sont proches de la destruction.

Voici les neufs éléments qui peuvent être endommagés et les icônes qui leur correspondent.

Moteur

Échappement

Refroidissement

Boîte de vitesses

Transmission

Roues

Carrosserie

Suspensions

Turbo

CONFIGURATION DU VÉHICULE

AU PARC D'ASSISTANCE, AVANT LE DÉPART D'UNE COURSE, VOUS POUVEZ RÉGLER UN CERTAIN NOMBRE DE PARAMÈTRES SUR VOTRE VÉHICULE. UNE BONNE PRÉPARATION DU VÉHICULE AMÉLIORE SES PERFORMANCES ET VOUS AIDE À OBTENIR DE MEILLEURS TEMPS.

REPORTEZ-VOUS AU TEXTE D'AIDE DISPONIBLE DANS LE JEU POUR EN SAVOIR PLUS SUR CHACUN DE CES RÉGLAGES.

Astuce :
Lorsque vous êtes satisfait de la configuration de votre véhicule, mettez-le à l'épreuve sur une piste d'essais pour voir si cela convient vraiment bien avant de vous lancer dans la compétition.

ROUES
Réglez l'ouverture et le pincement des roues.

RESSORTS
Réglez la compression des suspensions et modifiez la garde au sol

AMORTISSEURS
Réglez les limites de détente et de précontrainte des amortisseurs.

TRANSMISSION
Choisissez la transmission finale et réglez les rapports de boîte.

FREINS
Choisissez les plaquettes et les disques de frein et modifiez la répartition.

DIFFÉRENTIELS
Lorsque c'est possible, réglez le différentiel central et ajustez le différentiel à glissement limité.

APPUI
Modifiez l'appui du véhicule en ajustant l'angle des ailerons et autres déflecteurs d'air.

ANTIROULIS
Lorsque c'est possible, procédez aux réglages de la barre antiroulis.

SAUVEGARDE DES CONFIGURATIONS DE VÉHICULE
Si un périphérique de sauvegarde est connecté à votre Xbox 360, vous pouvez sauvegarder jusqu'à cinq configurations par véhicule. Vous pourrez ensuite les charger pour des épreuves à venir.

OPTIONS

DANS LE MENU OPTIONS, ACCESSIBLE DEPUIS LE MENU PRINCIPAL, VOUS POUVEZ ACCÉDER AUX PARAMÈTRES DE JEU SUIVANTS :

PARAMÈTRES PROFIL

Depuis le menu Paramètres profil, vous pouvez modifier votre profil de pilote : activer ou non la sauvegarde automatique, configurer votre préférence de boîte de vitesse par défaut, etc. Vous pouvez également sauvegarder votre profil de pilote ou bien charger un autre profil préalablement sauvegardé. Une seule sauvegarde est autorisée pour chaque gamertag.

COMMANDES

Depuis le menu Commandes, vous pouvez choisir une des configurations de commandes par défaut ou bien personnaliser votre configuration selon vos goûts.

Remarque :
consultez la section relative à la manette au début de ce manuel pour mieux appréhender les configurations disponibles.

AFFICHAGE

À partir de ce menu, vous pouvez activer ou désactiver des indications qui apparaissent sur l'écran pendant le jeu.

AUDIO

À partir de ce menu, vous pouvez contrôler le volume des effets, des voix et de la musique. Il est également possible de choisir le type de sortie audio (stéréo, surround, casque).

CODES BONUS

À partir de ce menu, vous pouvez accéder à votre code secret unique et saisir des codes bonus afin de débloquer des fonctions du jeu.

Remarque :
Veuillez consulter le verso de ce manuel pour plus d'informations sur le système des codes bonus.

CONNEXION AU XBOX LIVE

JOUEZ AVEC QUI VOUS VOULEZ, OÙ VOUS VOULEZ ET QUAND VOUS VOULEZ SUR LE XBOX LIVE®. CRÉEZ VOTRE PROFIL (VOTRE CARTE DE JOUEUR). DISCUTEZ AVEC VOS AMIS. TÉLÉCHARGEZ DU CONTENU SUR LE MARCHÉ XBOX LIVE. ENVOYEZ ET RECEVEZ DES MESSAGES AUDIO ET VIDÉO. CONNECTEZ-VOUS ET PARTICIPEZ À LA RÉVOLUTION.

SE CONNECTER

Avant de pouvoir vous servir du Xbox LIVE, connectez votre console Xbox à une connexion Internet haut débit et inscrivez-vous pour devenir membre du Xbox LIVE. Pour plus d'informations sur la connexion et pour savoir si le Xbox LIVE est disponible dans votre région, allez sur ***www.xbox.com/live.***

RÉGLAGES PARENTAUX

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux personnes qui s'occupent d'enfants de laisser ou non les jeunes joueurs accéder à certains jeux en fonction de la classification du contenu des jeux. Pour en savoir plus, rendez-vous sur ***www.xbox.com/familysettings***.

CLASSEMENT MONDIAL

Chaque joueur sur le Xbox LIVE est classé selon son niveau en points. Lorsque vous gagnez contre d'autres joueurs, votre total de points peut augmenter et améliorer votre position dans le classement mondial.

Remarque :
Si vous quittez une partie avec classement mondial pendant la course, cela sera considéré comme un abandon et vous perdrez des points en conséquence.

TABLEAUX DE CLASSEMENT

Lorsque vous êtes connecté au Xbox LIVE, vos tableaux de classement comparent automatiquement vos scores personnels à ceux de la communauté en ligne et mettent les records du monde à jour pour chaque circuit ou épreuve.

Lorsque vous réussissez un nouveau record personnel sur une étape, une épreuve ou un tour, vous en êtes informé à la fin de la course et le nouveau record est automatiquement mis à jour dans le classement en ligne.

MODE EN LIGNE 100 JOUEURS

Dans Colin McRae DiRT, vous pouvez participer à des courses en ligne réunissant jusqu'à 100 personnes simultanément sur des étapes de rallye ou des courses de côte. Pour ce faire, allez sur l'option Xbox LIVE dans le menu Multijoueur (si vous êtes connecté) et suivez les instructions à l'écran.

MODE RÉSEAU

Si votre Xbox 360 est connectée à un réseau, vous pouvez créer ou rejoindre une session de jeu en réseau. Celle-ci fonctionne exactement comme le mode Xbox LIVE, vous pouvez y affronter d'autres joueurs sur des étapes de rallye ou de course de côte.

OPTIONS RÉSEAU

Depuis le menu Multijoueur, configurez vos paramètres réseau pour tirer le meilleur parti des modes multijoueurs.

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

Colin McRae, Travis Pastrana, Jason Plato, Jean-Eric Freudiger, Campbell Roy, Dave Paveley DPRS.

REMERCIEMENTS

CONSTRUCTEURS :

Audi AG, Automobiles Peugeot, Automobiles Citroen, BMW AG, Fiat Auto S.p.A., Ford Motor Company, Fuji Heavy Industries Limited, General Motors Corporation, General Motors Europe AG, Group Lotus PLC, Land Rover, Mitsubishi Motors Corporation, Nissan Motor Co. Ltd., Renault Merchandising & Renault s.a.s, Suzuki Sport Co. LTD, Toyota Motor Corporation, Volkswagen AG.

ÉQUIPES :

Aaron Hawley, Astra S.r.l., Eduardo Veiga's Team, Fenomenon Ltd., Greaves-Kincaid Motorsports Potawatomi Race Team, Ickler Motorsports, Kamaz Inc., Kenneth Hansen Motorsport ABMB Motorsports, McMillin Racing, Millenworks, PACCAR Inc., Rally Raid UK, Scott Schwalbe, Stagecoach Diesel Motorsports, Subaru Rally Team USA, Team Renezeder.

CIRCUITS :

Circuit des Ducs Essay, Crandon International Off-Road Raceway, Croft Circuit, Kielder Forest, Knockhill Racing Circuit, Pikes Peak International Hill Climb, Windy Point,

SPONSORS :

A&I (Peco) Acoustics Ltd, Akrapovič d.o.o., Alpinestars S.p.A., Arai Helmet (Europe) B.V., Auto Inparts Ltd, Autocar Electrical Equipment Co. Ltd, Autotronic, Avo UK Ltd, Bell Sports Inc., BF Goodrich, BK Racing Ltd, Black Diamond Performance, Blitz UK, BMC s.r.l, BP p.l.c, BPM Sports, Brembo S.p.A., Bridgestone Corporation, Castrol Limited, Compomotive Automotive 73 Ltd, Continental, Collins Performance Engineering, Cooper-Avon Tyres Limited, Dastek UK, DC Shoes Inc., EBC Brakes Freeman Automotive UK Ltd, EPTG Ltd. / Power Engineering, Falken Tire Corporation, Federal Mogul Corporation, Fidanza Engineering Corporation, Forge Motorsport Inc., Glaxo Smith Kline, Goodridge (UK) Ltd, Good Year, Heinrich Eibach GmbH, Hella, Holset Turbochargers, Janspeed Performance Exhaust Systems, Koni BV, Kumho Tyres, Leda Suspension Ltd, Lucas Oil Products Inc., Magneti Marelli Holding S.p.A., Max-Torque Ltd, Michelin, Milltek Sport, No Fear, Omex Technology Systems Ltd, OMP Racing S.r.l., Oz S.p.A., Pace Products (Anglia) Ltd, Penske Racing Shocks, Peter Lloyd Rallying, Pfitzner Performance Gearbox, Pipercross Ltd, Quickshift Racing, Raceparts (U.K.) Ltd, Recaro GmbH & Co. KG, Red Bull GmbH, Red Dot Racing, Remus Innovation, ReVerie Ltd, Royal Philips Electronics, RT Quaife Engineering Ltd, Scorpion Exhausts Ltd, Shell Brands International AG, Simpson Performance Products, Skyjacker Suspensions, SPA Design Ltd, Sparco S.p.A., Stilo S.r.l., Superchips Inc., Superchips Ltd., Supersprint S.r.l., Tag Heuer, ThyssenKrupp Bilstein GmbH, TMD Friction, Total U.K. Ltd., Toyo Tyre (UK), Valeo, Valvoline, Xtrac Limited.

REMERCIEMENTS ADDITIONNELS :

Christian Edstrom, CORR, The Forestry Commission, Adam Parsons.

CRÉDITS

VICE PRÉSIDENT CODEMASTERS STUDIOS
Gavin Cheshire

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Gavin Raeburn

PRODUCTEUR SENIOR
Clive Moody

PRODUCTEUR
Alex Grimbley

CONCEPTION
Matthew Horsman
Brian Coller
Jamie Adamson
Paul Coleman
Paul Lovell

GESTION ARTISTIQUE
Jorge Hernandez-Soria
Michael Rutter
Nathan Fisher

PROGRAMMEURS
Ben Knight
Adam Askew
Giannis Ioannou
Hugh Lowry
Parven Hussain
Rob Mann
Adam Johnson
James Manning
Graham Watson
Andrew Shenton
Gareth Thomas
Gary Buckley
Michael Bailey
Robin Bradley
John Longcroft-Neal
Adam Sawkins
Alex de Rosée
Karl Hammarling
Matt Craven
Paul Penson
Richard Batty
Will Stones
Alan Roberts
Alan Jardine
Andrew Sage
Malcolm Coleman
Robert Pattenden
Fredrik Mäkeläinen
Scott Stephen
Ben Wittert van Hoogland
Tamas Strezeneczki
Alasdair Martin
Liam Murphy
Nic Melder
Michael Nimmo
David Dempsey
John Watkins

GRAPHISTES
Peter Ridgway
Andria Warren
Gyanam O'Sullivan
Khushpal Kalsi
Steve Jackson
Ken Jarvis
Ricki Berwick
Adam Hill
Iain Douglas
Joe Bradford
Lee Piper
Oscar Soper
Mark Hancock
Seth Brown
Nick Phillips
Richard Thomas
Steve Tsang
Matt Jones
Martin Wood
Andrew Catling
Tom Whibley
Jorge Hernandez-Soria
Paul Edwards
Ben Siddons
Dermot Murphy
Iain McFadzen
Philip Cox
Christian McMorran
Matt O'Connor
Peter Santha
Colin Smyth
Adam Batham
Neil Bruder
Daniel Oxford
Simon Enstock
Jim Vickers
Stephane Wiederkehr
James Horn

RESPONSABLES ARTISTIQUES
Rachel Weston
Nick Pain

GRAPHISTES CODEMASTERS KL
Maxime Villandre
Jason Butterley
Chee Shyong Lau
Kam Wai Chan
Chuan Zui Choo
David, Ban Huat Khaw
Kuan Teck Ho
Eugene, Tuan Keat Hong
Karen, Cheng Leng Loh
Roy, Fook Loy Lee
Ka Hai Lee
Soon Aik Lim
Ying Jie Lim
Swee Hee Ling
Yaw Yee Loo
Hang Chuan Lor
Shervie Tan
Syamil Bin Abd Latif
Jacob, Eng Hong Tan
Kean Wooi Tan
Jia Shyan Teh
Kew Chee Wong
Yee Hsien Wong
Jun Voon Yap
Wei Siong Yoong
Wai Mun Yap
Jack, Chee Ket Thum
Adrick, Kha Hau Leong
Kelvin, Wai Kien Chin
Hue Li Hang
Cheong Weng Chin
(technicien support IT)

CONCEPTEURS NIVEAUX
Jason Wakelam
Graham Bromley
Jason Evans
Lee Niven
Glenn McDonald
Kristian Alder-Byrne

RESPONSABLE PLANNING
Steve Eccles

RESPONSABLE SOUS-TRAITANTS
Darren Campion

TECHNICIEN
Matt Turner

RESPONSABLE AUDIO
Will Davis
Stafford Bawler

AUDIO
Simon Goodwin
Andy Grier
John Davies

CONCEPTION AUDIO ADDITIONNELLE
Gregg Hill - Soundwave Concepts

ENREGISTREMENT ADDITIONNEL
David Wyman

ENREGISTREMENT DES VOIX
Mike Caplan – LionFox Studios
Aaron Marks – Onyourmark Studio

VOIX
Travis Pastrana
Jon Jones
Pierre-Alain de Garrigues
Pascal Sanchez
Luigi Rosa
Marco Balzarotti
Mario Hassert
Stefan Wilhelm
José Ángel Fuentes
César Díaz

RESPONSABLE LOCALISATION
Daniel Schäefers

TRADUCTEURS
Sébastien Lizon
Sebastián Sorroche Jurado
Annalisa Distasi
Rafael Jagielski

SERVICES DE LOCALISATION
Binari Sonori

MUSIQUE
« Forever » par Flicker Music (p) & © 2006 Cavendish Music Co Ltd

« Stasis » par Henry Jackman (p) & © 2006 West One Music

« Rough Road » par Carsten Wegener/Timo Hohnholz (p) & © 2006 Primetime Productions Ltd.

« Crystal Spear » par Chris Birkett, James Birkett et Robin Key (p) & © 2006 Gung Ho Music Ltd.

« Live and Loud » par the Cherry Colas (p) & © 2006 Bruton Music Ltd

« The Beast » par Bonesaw (p) & © 2006 West One Music Ltd.

« What's Inside? » par Bonesaw (p) & © 2006 West One Music Ltd

« Thoughts of you » par Paul Borg (p) & © 2006 West One Music Ltd.

« Like a Drug » par Galileo Seven et Dre Zagman (p) & © 2006 West One Music Ltd.

« Breakbeat Hustle » par Richard Lewis (p) & © 2006 West One Music Ltd.

« Electro Vendetta » par Jay Price (p) & © 2006 West One Music Ltd.

« Push » par Bret Levick & Sven Spieker (p) & © 2006 Killer Tracks and Soundcast Music

ASSISTANCE ADDITIONNELLE
Mick Wood
Norman Gault and Angela Humphrey (NGM services), Shinichi Sakaguchi (Suzuki Motorsport Japan), Gilbert Grosso
Lisa Johnson and Neil Jones (Mira)
Mike Ryan
Dave Biggs
Pete Goodwin
Ian Minett
Dan Peacock
Carlo Vogelsang
Pete Harrison
Sam Dicker
Jason Page
Scott Selfon

TECHNOLOGIE CENTRALE
Alex Tyrer
Andrew Dennison
Brant Nicholas
Bryan Black
Bryan Marshall
Csaba Berenyi
David Burke
Leigh Bradburn
Nick Trout
Peter Akehurst
Ryan Wallace
Simon Goodwin

SERVICE JURIDIQUE
Julian Ward
Daniel Doherty

LICENCES
Toby Heap
Peter Hansen-Chambers

MARQUE
Guy Pearce

MARKETING
Nicky Hewitt
Sarah Brockhurst

SERVICES MARKETING
Liz Darling
Dave Alcock
Barry Cheney
Pete Matthews
Andy Hack

EQUIPE WEB

RESPONSIBLE SERVICES ONLINE ET INTERNET
Adam Hance

DESIGN
Cheryl Bissell
James Bonshor
Andy Buchan
Mark Stevens
Trevor Summers

PROGRAMMATION
David Felton
Lee Ward
Nicholas Johnson
Nick McAuliffe

RESPONSABLES ÉDITORIAUX SITE WEB ET COMMUNAUTÉ
Rich Tysoe
Peer Lawther

RECHERCHE
Rosetta Rizzo
Richard Field
Steve Prestidge

RESPONSABLE AQ
Eddy di Luccio

CHEF D'ÉQUIPE AQ
Steven Stamps

TECHNICIENS AQ SENIORS
Ross Hunter
Richard Bailey

TECHNICIENS AQ
Adriano Rizzo
Amarjit Sohal
Andrew Kimberley
Andrew Stanley
Danny Bickley
Darren Hassett
Filippo Rizzo
Jason Leckie
Mark Spalding
Matthew Boland
Neil Atkinson
Paul Clark
Ricky O'Toole
Robert Bouriakis
Robin Passmore
Simon Williams
Stuart Elliston
Sukhdeep Thandi

RESPONSABLE CONFORMITÉ ET SÉCURITÉ DU CODE
Gary Cody

RESPONSABLE CONFORMITÉ PLATEFORME
Ben Fell
Martin Hawkins
Neil Martin

TECHNICIENS CONFORMITÉ
Kevin Blakeman
Tom Gleadall
Richard Pickering

CHEF D'ÉQUIPE AQ EN LIGNE
Jonathan Treacy

AQ EN LIGNE
Andrew Morris
Anthony Moore
Robert Young
Gehan Pathiraja
Gerard McAuley
Michael Wood
Michael Flood
James Clarke
Matthew Leech
Edward Rothwell

GRAPHISMES ADDITIONNELS

DHRUVA INTERACTIVE

RESPONSABLE VÉHICULES :
Balamurugan Sivaram

ASSISTANTS VÉHICULES :
Bijoy Thomas
Mounesh B
Manoje Venkataraman G.

GRAPHISTES VÉHICULES :
Arjun Rajan
Jagadish BV
Manas Gountia
Manjunath P.
Pushpinder Singh
Renju Therakathu
Samik Ghosh
Sunil Kumar
Swaroop Adinarayana
Vishweshwarayya P Hiremath

RESPONSABLE CIRCUITS :
Mukund Rao

ASSISTANTS CIRCUITS :
Sunil Patil
Abhijna Bagamane

GRAPHISTES CIRCUITS :
Ajay Leo
Anil Kulkarni
Arjun Rajan
Balamourgane
Balamurugan Sivaram
Bijoy Thomas
Dinesh Kumar
Ganesan. A
Georgy Louis
Jagadish BV
Jang Bahadur Rana
Jins Joseph
Joshi Mark Premnath
Prashant Suyal
Rajesh S. N.
Sathish Kumar K

AURONA

RESPONSABLES :
Maitesh Mattennavar
Thiru Mohan
Alok Narula

ASSISTANT VÉHICULES ET PEINTURES :
Prashanth Gonsalves

GRAPHISTES VÉHICULES :
Seshagiri Pamula
Sridhar V
Raj Mohan
Kamalakar Mateti
Satesh K
Asit Ghadge

GRAPHISTE PEINTURES :
Manjunath Pattar

ASSISTANTS CIRCUITS :
Sourav Panda
Suresh Kumar

GRAPHISTES CIRCUITS :
Ajay Aggarwal
Fani kiran
M Balasubrahmanyam
Vivek Manoharan
Vikas Vartak
Balamourougane P
Pranav Calcuttawala
Ashish Rathod
Somashekhar G T
Debashish Das
Anant Poyrekar
Gopal Krishna
Mohan D
Shambhavi Shukla

STICK MAN STUDIOS
Harvey Greensall
Simon Neville

GLASS EGG

ENVIRONMENTS

PRODUCTEUR
Thuy Nguyen Le

ASSISTANT DE PRODUCTION
Tu Long

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Rob Cianchi

ASSISTANT DIRECTEUR ARTISTIQUE
Anh Mai Nguyen

DIRECTEUR TECHNIQUE
Nam Nguyen

ASSISTANT TECHNIQUE
King Nguyen

VÉHICULES

PRODUCTEUR
Dung Tran

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Darren Power

ASSISTANT DIRECTEUR ARTISTIQUE
Thuy Vo

RESPONSABLE TECHNIQUE
Kha Ta

Graphistes
Thinh Nguyen (Leader)
Hue Le
Ly Nguyen
Suong Le
Xuyen Vo
Dieu Lu
Chuong Tran
Hoa Phung
Minh Chau Le
Quyen Dao
Anh Pham
Duc Chu Nguyen
Hoa Nguyen
Hung Tran
Khanh Le
Liem Ngo
Nghiep Phung
Quan Pham
Quyen Tang
Quynh Vu
Suong Nguyen
Tan Tran
Thao Vo
Truc Giang
Tuyen Nguyen
Uyen Nguyen
Van Nguyen
Huong Xuan Nguyen
Mau Tran
Bao Pham
Dinh Tran
Hung Doan
Minh Le
Phuong Ho
Trang Nguyen
Thanh Mai
Tham Mai
Binh Dang
Chuong Tran
Danh Nguyen
De Do
Dieu Lu
Au Tran
Duc Nguyen
Dung Huynh
Hai Nguyen
Hung Tran
Hung Vo
Huong Nguyen
Lam Nguyen
Loan Nguyen
Phung La
Phuoc Nguyen
Triet Nguyen
Ngan Tran
Nhi Nguyen
Phong Huynh
Tri Ly
Tan Nguyen
Tao Truong
Thu Tran
Xuyen Vo
Truc Giang
Tuan Huynh
Tuan Nguyen
Tuyen Nguyen
Uyen Nguyen
Van Nguyen
Vi Lam
Vinh Nguyen
Xuan Thieu
Yen Pham

PEINTURE
Quang Nguyen
Linh Huynh
Giang Ho
Trang Pham
Tri Tran
Uyen Dao

CONSEILS COPILOTE
Andy Bull

En association avec Ingenious Games

INGENIOUS

AUDI, Trademarks, design patents and copyright are used with the approval of the owner Audi AG. BF Goodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc. The BMW Logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license. BP ULTIMATE and the ULTIMATE livery are trade marks and are used with permission from BP p.l.c. CASTROL name and logo are trademarks of Castrol Limited, used under license. FIAT LANCIA, Lancia and Fiat cars, car parts, car names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and / or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. Under license from Fiat Auto S.p.A. Ford Oval and 1979 Ford Escort Mark II are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company manufactured by or on behalf of Codemasters. www.ford.com. FEDERAL-MOGUL, CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation. General Motors Corporation's CHEVROLET SILVERADO, all related Emblems and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Codemasters. The CITROËN Logo, the CITROËN wordmark and the CITROËN model designations are Trademarks of CITROËN and are used under license. Land Rover, 2004 Freelander and the Land Rover Logo are trademarks owned and licensed by Land Rover © 2007 Land Rover. LOTUS SPORT ELISE MK1 Approved and Licensed Product of Group Lotus plc. Copyright © 1994-2007 Lua. org, PUC-Rio. LUCOZADE, LUCOZADE ENERGY and the LUCOZADE Logo are trade marks of the GlaxoSmithKline Group of companies and are used under license with the permission of GlaxoSmithKline. MITSUBISHI, Lancer Group N Evo iX, L200 Triton, Pajero Evo II names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license to Codemasters. "NISSAN" Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD. General Motors Europe AG's OPEL CORSA and SAAB 9-3 T16, all related Emblems and vehicle body designs are Opel trademarks / Saab Automobile AB trademarks used under license to Codemasters. Peugeot trademarks and logo and body design are the intellectual property of Automobiles Peugeot and are used under licence by Codemasters. RENAULT official License Products are vehicle models and trademarks protected by intellectual property laws. Used with permission from RENAULT. All rights reserved. RECARO is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal republic Germany. The RED BULL trademarks and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorised uses are prohibited. SHELL, Trademarks and colour schemes used under license from Shell. TOYOTA, CELICA, TACOMA, TUNDRA and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission. "VALVOLINE" The marks are used under license from VALVOLINE, a division of Ashland Inc. VOLKSWAGEN AG, Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG.

ASSISTANCE TECHNIQUE

	Email	Tel
English	custservice@codemasters.com	0870 75 77 881 or from outside of the UK: 00 44 1926 816 044
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Français	serviceclientele@codemasters.com	+44 1926 816066
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Deutsch	kundendienst@codemasters.com	+44 1926 816065 Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Italiano	www.dde.it/contatti/assistenza/	199 106 266
Nederlands	benelux_support@codemasters.com	+44 (0)1926 816 044 Engels, Frans en Duits alleen gesproken
Español	stecnico@atari.com	902 10 18 67
USA	custservice@codemasters.com	00 44 1926 816 044 (UK)

www.codemasters.com